Adventure of Wyvernhold



by P.W.

Занепад драконів

"Скрутні часи вимагають жорстких і рішучих дій!" - Саме такі думки народжувалися у вічних ворогів драконів — Велетнів.

Більше ніж чотириста років тривала кровопролитна війна між первісними велетнями **Ондукай** і імперією драконів **Армстрид**. З карт зникали величезні мегаполіси, горіли ліси, тремтіли гори, а ріки розливалися від страхітливих боїв надістот. Тільки завдяки хитрощам перемога підкорилася величним гуманоїдним титанам. Нападаючи лавинами з різних куточків континенту та розриваючи імперію на шматки, велетні все ж таки перемогли, ціною незчисленних втрат. Світ став іншим..

Зникнення найбільшої імперії на континенті призвело до появи нових держав, культур і, звісно, міжусобиць. Народи, які перебували під протекторатом імперії **Армстрид**, жадібно, немов ласуючи пирогом, завойовували все більші й більші території, вибудовуючи нові кордони розрізнених королівств.

Ондукай, як і дракони, зникли. Рукописи з тих часів не збереглися, а мови того періоду повністю забуті, стерті разом із їх носіями.

Єдині, хто пам'ятає ті часи й передає спогади поколіннями, називають себе найвірнішими союзниками велетнів — **Голіафи**.

Вони вірять, що саме їм велетні передали частинку своєї могутності та мудрості, аби ті берегли спогади про їхню славу. У таємничих ритуалах і піснях голіафи досі славлять героїв минулого, сподіваючись, що колись їхні покровителі повернуться.



Вікова темрява

Темні часи розпочалися одразу після утворення нових держав. Багато народів зіткнулися з нестачею ресурсів і робочих рук. Поразка драконів також спричинила зміни в природних процесах. Магія перетворилася на дуже цінну навичку, яка була потрібна майже кожному мешканцю величезного континенту. Саме в цей скрутний час з'явилися вони: ті, хто можуть дати все й одразу; ті, хто можуть забрати душу; ті, кого називають **Демонами**.

Поява перших демонів породила на континенті нові культи. Жерці, які наслідували демонам, отримували від них силу, здатну замінити звичну для всіх магію. Але лорди **Пекла** зовсім не з альтруїстичних міркувань нагороджували своїх послідовників. Все це було частиною великого й злого плану захоплення нового світу!

Століттями вони захоплювали душі слабких рас, тим самим створюючи могутню армію. Завоювання демонами тривало аж доки на континенті не зосталося усього три держави: об'єднане королівство людей, гномів, напіворків і напівельфів — **Ніалот**; величне королівство гірських дварфів — **Акінбад**; королівство вищих ельфів — **Андерваль**.

Союз трьох королівств, очолюваний лордами людей, дварфів і ельфів вели кровопролитні битви з демонами, повертаючи захоплені території. Неочікувану підтримку надали **Голіафи** з північних земель. Крижаним кулаком вони вдарили по пекельним створінням залишаючи мало шансів на відновлення.

Виднілося сонце — темні віки закінчувалися…





Ера спокою

Мирні угоди між королівствами почали давати плоди. Технології людей і гномів поєднувалися з послабленою магією вищих ельфів та напівельфів. Наполегливість гірських дварфів отримала визначну роль для зброярства всього світу, завдяки видобудтку цінних матеріалів. Орки та напіворки віднайшли свою нішу в логістиці, особливо в відтворенні торгівельних шляхів між королівствами. Нарешті всі відчули спокій.

Під час зустрічі з головними родинами правлячих еліт **Ніалоту**, **Акінбаду** та **Андервалю**, останні оголосили про успіхи в подоланні проблем магії. Нарешті вона стала підвладна та збалансована!

З цієї нагоди було оголошено про відкриття магічних осередків знань. В столицях держав з'явилися школи магічних практик, зокрема присвячених енергіям елементальних сил.

Відзначилися найбільше людські маги, взявши під контроль магію восьмого і навіть дев'ятого кіл. Це дійсно вражаюче, згадуючи в наскільки занепалому стані була ця дисципліна.

Одбал Грінгейн — очолив орден *сприянню магічного навчання*, направляючи в світ місіонерів, які несли нові знання про енергії простому люду в віддалених куточках континенту.

Зазвичай місіонери виглядали як звичайні наймити і не привертали до себе зайвої уваги. Така обережність виникла через повстання деяких етнічних груп півночі, особливо дварфів. Тим не менше, розповсюдження магії набирало все більше обертів..



Невидимі

Королеви фей, які звучать немов одне створіння для оточуючих, мають спільне ім'я — **Тростані**.

Феї, вони завжди були серед інших рас.. непомітні й тихі, вони вели свою боротьбу, боротьбу за існування в цьому світі. За часів битви Велетнів з Драконами, ці істоти були як союзниками лускатих, так і побічниками титанів. Це призвело до появи злих фей, всіляких відьм, гобліноїдів та боґґлів. На противагу хаотичному злу існували й добрі феї, такі як: лісові дріади, річники, садівники та піксі. Різномаїття цих істот з кожним століттям зменшувалося і вони шукали будь-які способи порятунку, не нехтуючи навіть домовленостями з демонами й темними чаклунами. Тим не менше, глобальні магічні зміни та вирівнювання хиткого балансу магії в світі повпливало і на цих створінь.

Союз з феями

Під час **Ери спокою**, королеви **Тростані** при підтримці друїдів цілющих лісів, вкладають союз з расами **Ніалоту** та **Андервалю**, на віка закріпившись в розмаїтті бурхливих видів континенту.

Негативно такі зміни сприйняли тільки дворфи, які були твердо переконані, що феї підступні й схильні до метаморфоз створіння. Магія друїдів не змогла переконати клани дворфів, тож єдине королівство, де феї не з'являються - гірські серпантини **Акінбаду**.

Події навколо фей спричиняють недовіру серед могутніх сімей, особливо коли відверту неприязнь до цього народу також підтримали орки та напіворки.

Суперечки, старі традиції та звички розхитували баланс серед народів..

Війна за недра

Найдивнішою подією **Ери Спокою**, історики відзначають початок війни з демонами в недрах гір **Акінбаду**.

Старанна праця міцного народу вперше принесла горе та нещастя для всього королівства. Рудокопи дворфів віднайшли добре сховані підземні стежки, пропечені вогнем з самого **Баатору**.

Геологи прийшли до висновку, що всі знайдені ними тунелі ведуть до самої поверхні, оминаючи підземні зали дворфів. Немов якась сила намагається непомітно пройти повз…

Після оприлюднення інформації, загін добре озброєних воїнів спустився на перші поверхи підземного тунелю, виконуючи завдання зі створення засідки на демонів. Підготовка йшла декілька тижнів, зводилися підземні фортифікації та пастки. Всі очікували битви, кривавої та важкої..

Червона чума

"Миттєво наші мечі покрилися іржою… дихати було важко" - згадує один з дворфів ту мить.

Бій почався зненацька, купа демонів заполонила весь простір, немов рій комах. Кожен воїн вбив щонайменше дюжину літаючих потвор, проте це був лише початок.

Відновивши собі шлях через демонів до фортифікаційних споруд, дворфи почали відступ.

Наступні події відомі мало, ось що писали літописці архівного ордену **Акінбаду**:

~Загін не повернувся~
Ми втратили магічний зв'язок з командирами одразу після сповіщення *"Це Крокек'тоек, тікайте!"*.

Якщо це дійсно так, то вживих нікого не залишилося. Король дав наказ про знищення всіх тунелів. Хай прийде богиня Міріда до кожного, хто там зоставсся..



Пригоди на острові Вайвернхолд

Знайомство з жерцем

Історія непереможної трійці починається з приказки - “Не піддавайся нещастю, йди йому назустріч з подвійною мужністю”.

Важкі долі, сповнені величезною кількістю випробувань, спіткали наших героїв з самого народження. Тому почнемо з самого початку..

Все почалося з табору найманців, де ми вперше зустрічаємося з нашими героями:

Альх Мортос (рер. Alch Mortos) - Справедливий, раціональний і водночас смертельний ворог для усіх на його шляху.

У період між війнами північних і південних королівств з'явився наш авантюрист. Він народився в сім'ї священика і вів ситий спосіб життя. Слухняно виконував вказівки свого батька, першого священика **Бамора**, і займався благодійністю (допомагав приїжджим і брав участь у забезпеченні знедолених). Сім'я священика займала особливу роль у житті селища: проводили свята на честь богині **Тімори**, влаштовували фестивалі перед церковними обрядами тощо.

Переломний момент настав у монотонному житті юного **Мортоса** після смерті батька. Він замкнувся у собі, перестав їсти та ходити на щоденні молитви. У його душі оселилася порожнеча та розпач.

Нова релігія Мортоса

Зустрівши релігійну скопу у вигляді культистів давно забутого бога **Рімрганда**, Альх відчув неабияку силу і рішучість в собі. Це був знак, який змушував йти до змін!

Повністю зрікшись вдачі богині **Тімори**, наш герой подався за послідовниками старого бога у засніжену тундру.

Досягнувши просвіти і “тверезості” розуму, його ідеї про нове життя у далеких землях заграли яскравими вогнями.

У ролі авантюриста-місіонера він потрапив на борт торговельного судна **Елранг**, вирушивши до земель **Графства Вайвернхолд**.

Жрець Рімрганда



Знайомство з варваром

Мордред Імгор (рег. Mordred Imgor) - Велична і нездоланна, найсильніша з дворфів, королева об'єднаних кланів.

Чорні та отруйні пари вулканічного виверження плавно осідали на схилах гірського серпантину. Вибухи, що долинали з надр, гуркотом трясли обжиті землі гірських дворфів.

Вирізана в скелі, велична фортеця дворфійських королів **Акінбад**, тремтіла кілька тижнів. Гігантські зали з сотнями колон приймали всі удари неприборканих сил.

Лють стихії, на подив жителів степових земель, зовсім не засмучувало гірський народ. Дворфи раділи та веселилися, випивали та танцювали, бо вірили, що подібні зміни піднімають із глибин нові багатства.

Останній день виверження ознаменувався гучним дитячим криком у палаці **Короля Гареша** – на світ з'явилася принцеса. Король та королева дали своїй дочці ім'я **Мордред**, що означає контроль та влада.

Стихія справді принесла багато нових багатств для гірського народу.. але де незліченні скарби, там і міжкланова ворожнеча.

Акінбадська войовниця

Чисельні військові кампанії показали, наскільки може бути страшною королевська лють. В битвах між гірським **Акінбадом** і підземним **Гунарам** особливо відзначилася войовнича принцеса - загін **Мордред** немов розпечений ніж пройшов через тил ворога, розбиваючи сірі лати в пил.

Акінбадська войовниця надовго залишилася в нічних жахіттях дуергарів.

Але минали роки, війни стали звичним явищем у гірських королівствах.

Мордред зрозуміла, що припинити нескінченні ворожі дії можна тільки в тому випадку, якщо дворфи викопають усі дорогоцінні камені з гір. Та навіть після цього, королівство проведе ще сотні років у війнах за трон. Зваживши всі за і проти, вона залишила свої володіння, вирушивши у вільну подорож пізнаючи новий світ.

Сівши на корабель **Андергол**, представившись мовознавцем та істориком, вона відправилася до нових секретів.. до **Графства Вайвернхолд**.



Дуергар

Знайомство з друїдом

Намор Ілліріан (рег. Namor Illyrian) - Зберігаючий баланс, непохитний захисник цілющої природи й живого світу.

Сім'я **Ілліріан**, рід славетних ельфів місячного кола, стоять на варті зелених лісів **Андервалю**. Ті, хто перетинав межі їх володінь, одразу були сковані силою друїдів. Цілюща енергія андервальского лісу забезпечувалася взаємодією ельфійських загонів, які не давали перейти дозволену межу чужинцям.

Намор виступав в одній з найчисельніших когорт охорони північної області, де вивчаючи магію, він бився пліч-о-пліч з побратимами проти монстрів, немертвих й звичайних мародерів.

Під час тривалого місячного святкування, чисельні групи охоронців були скорочені та переведені в глиб лісу для забезпечення порядку під час проведення свят. Наказом **Архідруїда Веромоса** загін ельфів на чолі з **Намором** повинні були нести варту на досить небезпечній ділянці Гнилого Пагорба (величезне кладовище старих часів).

Веромос вірив в силу сім'ї **Ілліріан** та зовсім не переймався, але він точно не здогадувався, яку небезпеку в той вечір ніс страхітливий пагорб..

Випробування кров'ю

"З землі просочувалися оголені кінцівки, хапали нас за ноги, рвали наші тіла.." - згадує **Намор** про той зловісний і жахітливий день.

Битва на пагорбі почалася зненацька, немертві оточили загін ельфів та поступово затягували кожного в гнилі землі. **Намор** та ще декілька ельфів сповнених магічними силами, відчули титанічну слабкість.. в головах кожного пролунало одне тільки слово -*Смерть*.

Більше половини хоробрих охоронців було вбито, пагорб окропився густою кров'ю. **Намор** отямився серед трупів своїх побратимів, знесилений і зневірений, щось змінилося в його свідомості.. його уява була сповнена смертями, відчаєм і слібкістю.

За наказом старшого покровителя **Ілліріан** було прийнято рішення відправити відданого відчаю **Намора** в невеличке **Графство Вайвернхолд**, де він зможе опанувати себе в новій місцевості і вилікувати духовні сили.



Друїд Ілліріан